

**DATA COMMUNICATION METHOD AND COMMUNICATION
MANAGING SERVER**

Patent Number: JP2002063388
Publication date: 2002-02-28
Inventor(s): KIKO HIDEAKI
Applicant(s): CORE COLORS:KK
Requested Patent: ☐ JP2002063388
Application Number: JP20010034877 20010213
Priority Number(s):
IPC Classification: G06F17/60
EC Classification:
Equivalents:

Abstract

PROBLEM TO BE SOLVED: To establish a site which includes charged contents and a site which give points to a partner only by a simple procedure of joining in a community.
SOLUTION: A managing server 14 converts the original URL of contents of a community participant to a community URL which is reached through the managing server 14, relates the community URL to the original URL and stores it, and specifies the original URL, when receiving the access by the community URL, based upon the community URL to send the contents to the access requester. Further, the managing server is equipped with user wallets storing points that respective community participants have, recognizes a point- relative description in the contents when receiving the contents from a contents provider, specifies the access requester and contents provider as a payer and a recipient respectively according to the description, and takes points out of the user wallet of the payer and gives the points to the user wallet of the recipient.

Data supplied from the esp@cenet database - I2

(19) 日本国特許庁 (J P)

(12) 公開特許公報 (A)

(11) 特許出願公開番号

特開2002-63388

(P2002-63388A)

(43) 公開日 平成14年2月28日 (2002.2.28)

(51) Int.Cl. ⁷	識別記号	F I	テーマコード(参考)
G 0 6 F 17/60	3 0 2	G 0 6 F 17/60	3 0 2 E
	Z E C		Z E C
	1 3 2		1 3 2
	3 2 4		3 2 4
	3 3 2		3 3 2

審査請求 未請求 請求項の数20 O L (全 20 頁) 最終頁に続く

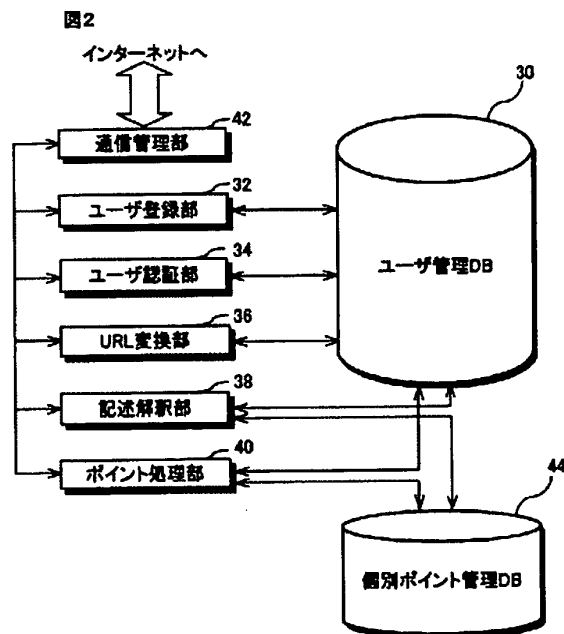
(21) 出願番号	特願2001-34877(P2001-34877)	(71) 出願人	500173608 株式会社 コア・カラース 東京都渋谷区代々木5-21-12-201
(22) 出願日	平成13年2月13日 (2001.2.13)	(72) 発明者	木香 英朗 東京都渋谷区代々木5-21-12-201 株 式会社コア・カラース内
(31) 優先権主張番号	特願2000-172612(P2000-172612)	(74) 代理人	100103632 弁理士 堀田 英一郎 (外1名)
(32) 優先日	平成12年6月8日 (2000.6.8)		
(33) 優先権主張国	日本 (J P)		

(54) 【発明の名称】 データ通信方法、および、通信管理サーバ

(57) 【要約】

【課題】 コミュニティに参加するという簡単な手順だけで、有料コンテンツを含むサイトや相手にポイントを付与するサイトを作成する。

【解決手段】 管理サーバ14は、コミュニティ参加者のコンテンツのオリジナルURLを、管理サーバ14を介したコミュニティURLに変換して、オリジナルURLと関連付けて記憶し、コミュニティURLによるアクセスを受理したときに、これに基づき、オリジナルURLを特定し、コンテンツを、アクセス要求者に伝達する。また、管理サーバは、コミュニティ参加者の各々が所有するポイントを記憶するユーザウォレットを備え、コンテンツ提供者からコンテンツを受理した際に、コンテンツ中に含まれる、ポイント関連記述を認識し、これにしたがって、アクセス要求者およびコンテンツ提供者を、それぞれ、支払者および受取者として特定し、支払者のユーザウォレットからポイントを取り出すとともに、受取者のユーザウォレットにポイントを付与する。



【特許請求の範囲】

【請求項 1】 コミュニティ参加者のコンテンツのオリジナルURLを、通信管理サーバを介したコミュニティURLに変換して、当該コンテンツのURLと関連付けて記憶し、アクセス要求者からコミュニティURLによるアクセスを受理したときに、当該コミュニティURLに基づき、コンテンツのオリジナルURLを特定して、当該オリジナルURLを用いて、コンテンツ提供者からのコンテンツを受理して、受理したコンテンツを、アクセス要求者に伝達するように構成されたデータ通信方法であって、

前記コミュニティ参加者の各々が所有するポイントに関する情報を記憶するユーザウォレットを設けるステップと、

前記コンテンツ提供者からコンテンツを受理した際に、当該コンテンツ中に含まれる、ポイントの授受に関するポイント関連記述を認識するステップと、

前記ポイント関連記述にしたがって、前記アクセス要求者およびコンテンツ提供者の何れかを、ポイント支払者およびポイント受取者として、それぞれ特定するステップと、

前記ポイント支払者に関するユーザウォレットから所定の数のポイントを取り出すとともに、ポイント受取者に関するユーザウォレットに前記所定の数のポイントを付与するステップとを備えたことを特徴とするデータ通信方法。

【請求項 2】 前記コンテンツ提供者が提供するコンテンツが有料コンテンツであり、前記コンテンツに含まれるポイント関連記述が、所定の数のポイントを、アクセス要求者のユーザウォレットから取り出すことを示すことを特徴とする請求項 1 に記載のデータ通信方法。

【請求項 3】 前記コンテンツ提供者の提供するコンテンツが、販売に関するコンテンツであり、前記コンテンツに含まれるポイント関連記述が、所定の数のポイントを、アクセス要求者のユーザウォレットから取り出すことを示すことを特徴とする請求項 1 に記載のデータ通信方法。

【請求項 4】 前記ポイント関連記述が、必要なポイント数、および、利用可能なポイントの種別を含むことを特徴とする請求項 2 または 3 に記載のデータ通信方法。

【請求項 5】 前記ポイントの種別が、コミュニティに属する全てのサーバにて利用可能なポイント、および、所定のサイトにおいて発行された個別サイトの何れかを示すことを特徴とする請求項 4 に記載のデータ通信方法。

【請求項 6】 前記ポイント関連記述が、閲覧できる期間および／または閲覧回数を含むことを特徴とする請求項 4 または 5 に記載のデータ通信方法。

【請求項 7】 さらに、
前記アクセス要求者に対して、少なくとも、必要なポイ

ント数を提示するステップを含み、

前記アクセス要求者からの許可に応答して、ポイントの取り出しおよび付与が実行されることを特徴とする請求項 2 ないし 5 の何れか一項に記載のデータ通信方法。

【請求項 8】 前記コンテンツ提供者が提供するコンテンツが、ポイント供給コンテンツであり、前記コンテンツに含まれるポイント関連記述が、所定の数のポイントを、アクセス要求者のユーザウォレットに付与することを示すことを特徴とする請求項 1 に記載のデータ通信方法。

【請求項 9】 前記ポイント関連記述が、付与すべきポイント数、付与するポイントの種別を含むことを特徴とする請求項 8 にデータ通信方法。

【請求項 10】 前記ポイント関連記述が、ポイントを付与すべきアクセス要求者、および、ポイントの付与を禁止すべきアクセス要求者の少なくとも一方を特定する情報を含むことを特徴とする請求項 8 に記載のデータ通信方法。

【請求項 11】 さらに、少なくとも前記ポイント支払者による、コンテンツの評価を受理し、これを当該コンテンツおよびコンテンツ提供者の少なくとも一方と関連させて記憶するステップを備えたことを特徴とする請求項 1 ないし 8 の何れか一項に記載のデータ通信方法。

【請求項 12】 さらに、記憶された評価にしたがって、ポイントの授受を制限するアクセス要求者を特定するステップを備えたことを特徴とする請求項 10 に記載のデータ通信方法。

【請求項 13】 コミュニティ参加者のコンテンツのオリジナルURLを、通信管理サーバを介したコミュニティURLに変換して、当該コンテンツのURLと関連付けて記憶し、アクセス要求者からコミュニティURLによるアクセスを受理したときに、当該コミュニティURLに基づき、コンテンツのオリジナルURLを特定して、当該オリジナルURLを用いて、コンテンツ提供者からのコンテンツを受理して、受理したコンテンツを、アクセス要求者に伝達するように構成された通信管理サーバであって、

前記コミュニティ参加者の各々が所有するポイントに関する情報を記憶するユーザウォレットが設けられたユーザ管理データベースと、

前記コンテンツ提供者からコンテンツを受理した際に、当該コンテンツ中に含まれる、ポイントの授受に関するポイント関連記述を認識する記述解析手段と、

前記ポイント関連記述にしたがって、前記アクセス要求者およびコンテンツ提供者の何れかを、ポイント支払者およびポイント受取者として、それぞれ特定するユーザ特定手段と、

前記ポイント支払者に関するユーザウォレットから所定の数のポイントを取り出すとともに、ポイント受取者に関するユーザウォレットに前記所定の数のポイントを付

与するポイント処理手段とを備えたことを特徴とする通信管理サーバ。

【請求項14】 さらに、少なくとも前記ポイント支払者による、コンテンツの評価を求め、当該評価を受理する評価処理手段を備え、

前記ユーザ管理データベース中に、前記コンテンツおよびコンテンツ提供者の少なくとも一方と関連させて記憶するように構成されたことを特徴とする請求項13に記載の通信管理サーバ。

【請求項15】 コミュニティ参加者のコンテンツのオリジナルURLを、通信管理サーバを介したコミュニティURLに変換して、当該コンテンツのURLと関連付けて記憶し、アクセス要求者からコミュニティURLによるアクセスを受理したときに、当該コミュニティURLに基づき、コンテンツのオリジナルURLを特定して、当該オリジナルURLを用いて、コンテンツ提供者からのコンテンツを受理して、受理したコンテンツを、アクセス要求者に伝達するように構成されたデータ通信方法であって、

前記コミュニティ参加者の各々が所有するポイントに関する情報を記憶するユーザウォレットを設けるステップと、

前記取得したコンテンツに、広告コンテンツを付加するステップと、

前記広告が付加されたコンテンツを前記アクセス要求者に伝達するステップと、

前記アクセス要求者のユーザウォレットに、相応のポイント還元するステップとを備えたことを特徴とするデータ通信方法。

【請求項16】 さらに、前記アクセス要求者が、広告の付加の許可／不許可を登録するステップを備え、前記広告の付加が許可されている場合に前記広告コンテンツが付加されたコンテンツを伝達するように構成されたことを特徴とする請求項15に記載のデータ通信方法。

【請求項17】 さらに、前記広告の配信に際して当該広告に関連したカウンタをインクリメントするステップを備え、

所定の期間ごとに前記カウンタのカウントすることにより配信数を算出するように構成されたことを特徴とする請求項15または16に記載のデータ通信方法。

【請求項18】 前記ポイントが、1配信あたりの広告料金および／またはデータ通信料金に基づき決定されることを特徴とする請求項15ないし17の何れか一項に記載のデータ通信方法。

【請求項19】 コミュニティ参加者のコンテンツのオリジナルURLを、通信管理サーバを介したコミュニティURLに変換して、当該コンテンツのURLと関連付けて記憶し、アクセス要求者からコミュニティURLによるアクセスを受理したときに、当該コミュニティUR

Lに基づき、コンテンツのオリジナルURLを特定して、当該オリジナルURLを用いて、コンテンツ提供者からのコンテンツを受理して、受理したコンテンツを、アクセス要求者に伝達するように構成された通信管理サーバであって、

前記コミュニティ参加者の各々が所有するポイントに関する情報を記憶するユーザウォレットが設けられたユーザ管理データベースと、

広告コンテンツを記憶した広告データベースと、アクセス要求者からのアクセス要求に基づき、前記コンテンツ提供者からコンテンツを受理した際に、前記広告データベースから取り出した所定の広告コンテンツを前記コンテンツに付加するコンテンツ生成手段と、前記広告コンテンツが付加されたコンテンツを伝達した場合に、前記アクセス要求者のユーザウォレットに所定のポイント還元するポイント処理手段とを備えたことを特徴とする通信管理サーバ。

【請求項20】 さらに、前記広告コンテンツが付加されたコンテンツを伝達するときに、前記広告コンテンツの配信を少なくともカウントする広告配信管理手段を備えたことを特徴とする請求項19に記載の通信管理サーバ。

【発明の詳細な説明】

【0001】

【産業上の技術分野】本発明は、ネットワークにおける通信方法に関し、より詳細には、一定のコミュニティ内の有料サイトの閲覧およびその課金方法に関する。

【0002】

【従来の技術】インターネットの普及により、多くの人が種々のサイトにアクセスしている。たとえば、ショッピングモールのサイトや、広告のサイトでは、ユーザによる商品の購入や広告の閲覧に対するインセンティブとして、購入や閲覧ごとに一種のポイントを与える場合がある。たとえば、このポイントに貨幣的価値をもたせることができ、他の商品の購入などに利用することも提案されている。また、このポイントを有料サイトの閲覧のために利用することも提案されている。

【0003】

【発明が解決しようとする課題】たとえば、特開平10-243118号公報においては、閲覧ページ（たとえば、企業の広告ページ）を閲覧するごとに、自己の所有する度数を増やし、ある程度の度数になったら有料サイトの閲覧が可能となるようなシステムが開示されている。この度数は有料サイトの閲覧用のポイントであると考えられることができる。

【0004】しかしながら、任意のユーザ（たとえば個人）が、自己のサイトに有料コンテンツを含ませたい場合であっても、これを容易に実現できないという問題点があった。つまり、企業のサイトや大手商用サイトは、独自に信販会社との契約をむすび、クレジットカードに

よってユーザから課金をするような仕組みをつくることは容易であるが、個人のレベルで上記仕組みを採用することは現実には不可能である。上記公報にあるようなポイントを利用するシステムであっても、個人の有料コンテンツを含むサイトを、サーバ装置に登録することは現実的ではない。その一方、自己のページを閲覧してもらうことによりポイントを付与する場合にも、同様の問題が生じる。

【0005】本発明は、コミュニティに参加するという簡単な手順だけで、所望のように有料コンテンツを含むサイトや相手にポイントを付与するサイトなど、ポイントの授受を伴うコンテンツを含むサイトを作成することができるデータ通信システムを提供することを目的とする。また、広告を添付したコンテンツを送信し、これによりユーザに一定のポイントの還元を実現することができるデータ通信システムを提供することを目的とする。

【0006】

【課題を解決するための手段】本発明の目的は、コミュニティ参加者のコンテンツのオリジナルURLを、通信管理サーバを介したコミュニティURLに変換して、当該コンテンツのURLと関連付けて記憶し、アクセス要求者からコミュニティURLによるアクセスを受理したときに、当該コミュニティURLに基づき、コンテンツのオリジナルURLを特定して、当該オリジナルURLを用いて、コンテンツ提供者からのコンテンツを受理して、受理したコンテンツを、アクセス要求者に伝達するように構成されたデータ通信方法であって、前記コミュニティ参加者の各々が所有するポイントに関する情報を記憶するユーザウォレットを設けるステップと、前記コンテンツ提供者からコンテンツを受理した際に、当該コンテンツ中に含まれる、ポイントの授受に関するポイント関連記述を認識するステップと、前記ポイント関連記述にしたがって、前記アクセス要求者およびコンテンツ提供者の何れかを、ポイント支払者およびポイント受取者として、それぞれ特定するステップと、前記ポイント支払者に関するユーザウォレットから所定の数のポイントを取り出すとともに、ポイント受取者に関するユーザウォレットに前記所定の数のポイントを付与するステップとを備えたことを特徴とするデータ通信方法により達成される。

【0007】本発明によれば、アクセス要求者は、コンテンツのアクセスにコミュニティURLを利用し、いったん、通信管理サーバを介して、コンテンツがアクセス要求者に伝達される。このため、通信管理サーバにおいて、ポイント関連記述を解析することができ、これにより、ポイントの授受が実現される。したがって、ポイント関連記述を当該コンテンツ中に含ませておけば、ポイントの支払いを条件に閲覧を許可する有料コンテンツ、或いは、閲覧者にポイントを付与する広告などのコンテンツや商品販売を内容とするコンテンツを作成し、これ

を運用することが可能となる。

【0008】本発明の好ましい実施態様においては、コンテンツ提供者が提供するコンテンツが有料コンテンツであり、前記コンテンツに含まれるポイント関連記述が、所定の数のポイントを、アクセス要求者のユーザウォレットから取り出すことを示している。

【0009】また、本発明の好ましい実施態様においては、コンテンツ提供者が提供するコンテンツが、販売に関するコンテンツであり、前記コンテンツに含まれるポイント関連記述が、所定の数のポイントを、アクセス要求者のユーザウォレットから取り出すことを示している。上記コンテンツには、商品の販売やオークションなどに関するものが含まれる。本発明のさらに好ましい実施態様においては、ポイント関連記述は、必要なポイント数、および、利用可能なポイントの種別を含んでいる。このポイント種別には、コミュニティに属する全てのサーバにて利用可能なポイント、および、所定のサイトにおいて発行された個別サイトの何れかが示されるのが望ましい。

【0010】本発明のさらに好ましい実施態様においては、ポイント関連記述は、閲覧できる期間および／または閲覧回数を含んでいる。これは、有料コンテンツの閲覧のときに特に有用である。本発明の好ましい実施態様においては、さらに、アクセス要求者に対して、少なくとも、必要なポイント数を提示するステップを含み、前記アクセス要求者からの許可にตอบสนองして、ポイントの取り出しおよび付与が実行される。すなわち、コンテンツの伝達が、通信管理サーバを介してされるため、通信管理サーバにおいて、コンテンツの伝達の前に、閲覧のためにアクセス要求者のユーザウォレットから所定のポイントが取り出される点を、アクセス要求者に告知することが可能となる。

【0011】本発明の別の好ましい実施態様においては、前記コンテンツ提供者が提供するコンテンツが、ポイント供給コンテンツであり、前記コンテンツに含まれるポイント関連記述が、所定の数のポイントを、アクセス要求者のユーザウォレットに付与する。この場合に、ポイント関連記述は、付与すべきポイント数、付与するポイントの種別を含むのが望ましい。また、本発明の好ましい実施態様においては、ポイント関連記述が、ポイントを付与すべきアクセス要求者、および、ポイントの付与を禁止すべきアクセス要求者の少なくとも一方を特定する情報を含む。つまり、コンテンツ提供者は、コンテンツ内に所定の記述を含ませれば、ポイントを付与する相手を特定し、或いは、ポイントを付与したくない相手を特定することが可能となる。

【0012】また、本発明の別の実施態様においては、さらに、少なくとも前記ポイント支払者による、コンテンツの評価を受理し、これを当該コンテンツおよびコンテンツ提供者の少なくとも一方と関連させて記憶するス

テップを備えている。コンテンツの評価を蓄積し、蓄積された評価をユーザに提示すれば、ユーザはコンテンツを閲覧するだけの価値があるかを判断することが可能となる。本発明のさらに好ましい実施態様においては、さらに、記憶された評価にしたがって、ポイントの授受を制限するアクセス要求者を特定するステップを備えている。

【0013】また、本発明の目的は、コミュニティ参加者のコンテンツのオリジナルURLを、通信管理サーバを介したコミュニティURLに変換して、当該コンテンツのURLと関連付けて記憶し、アクセス要求者からコミュニティURLによるアクセスを受理したときに、当該コミュニティURLに基づき、コンテンツのオリジナルURLを特定して、当該オリジナルURLを用いて、コンテンツ提供者からのコンテンツを受理して、受理したコンテンツを、アクセス要求者に伝達するように構成された通信管理サーバであって、前記コミュニティ参加者の各々が所有するポイントに関する情報を記憶するユーザウォレットが設けられたユーザ管理データベースと、前記コンテンツ提供者からコンテンツを受理した際に、当該コンテンツ中に含まれる、ポイントの授受に関するポイント関連記述を認識する記述解析手段と、前記ポイント関連記述にしたがって、前記アクセス要求者およびコンテンツ提供者の何れかを、ポイント支払者およびポイント受取者として、それぞれ特定するユーザ特定手段と、前記ポイント支払者に関するユーザウォレットから所定の数のポイントを取り出すとともに、ポイント受取者に関するユーザウォレットに前記所定の数のポイントを付与するポイント処理手段とを備えたことを特徴とする通信管理サーバによっても達成される。

【0014】また、本発明の目的は、コミュニティ参加者のコンテンツのオリジナルURLを、通信管理サーバを介したコミュニティURLに変換して、当該コンテンツのURLと関連付けて記憶し、アクセス要求者からコミュニティURLによるアクセスを受理したときに、当該コミュニティURLに基づき、コンテンツのオリジナルURLを特定して、当該オリジナルURLを用いて、コンテンツ提供者からのコンテンツを受理して、受理したコンテンツを、アクセス要求者に伝達するように構成されたデータ通信方法であって、前記コミュニティ参加者の各々が所有するポイントに関する情報を記憶するユーザウォレットを設けるステップと、前記取得したコンテンツに、広告コンテンツを付加するステップと、前記広告が付加されたコンテンツを前記アクセス要求者に伝達するステップと、前記アクセス要求者のユーザウォレットに、相応のポイント還元するステップとを備えたことを特徴とするデータ通信方法によっても達成される。本発明によれば、コンテンツ要求者へのコンテンツの配信の際に、広告コンテンツが付加され、その事実に基づきコンテンツ要求者に所定のポイントを還元するこ

とが可能となる。

【0015】好ましい実施態様においては、さらに、前記アクセス要求者が、広告の付加の許可／不許可を登録するステップを備え、前記広告の付加が許可されている場合に前記広告コンテンツが付加されたコンテンツを伝達するように構成されている。より好ましい実施態様においては、さらに、前記広告の配信に際して当該広告に関連したカウンタをインクリメントするステップを備え、所定の期間ごとに前記カウンタのカウントすることにより配信数を算出するように構成されている。これにより、広告の配信数を正確に把握することが可能となる。上記ポイントは、1配信あたりの広告料金および／またはデータ通信料金に基づき決定されるのが望ましい。

【0016】さらに、本発明の目的は、コミュニティ参加者のコンテンツのオリジナルURLを、通信管理サーバを介したコミュニティURLに変換して、当該コンテンツのURLと関連付けて記憶し、アクセス要求者からコミュニティURLによるアクセスを受理したときに、当該コミュニティURLに基づき、コンテンツのオリジナルURLを特定して、当該オリジナルURLを用いて、コンテンツ提供者からのコンテンツを受理して、受理したコンテンツを、アクセス要求者に伝達するように構成された通信管理サーバであって、前記コミュニティ参加者の各々が所有するポイントに関する情報を記憶するユーザウォレットが設けられたユーザ管理データベースと、広告コンテンツを記憶した広告データベースと、アクセス要求者からのアクセス要求に基づき、前記コンテンツ提供者からコンテンツを受理した際に、前記広告データベースから取り出した所定の広告コンテンツを前記コンテンツに付加するコンテンツ生成手段と、前記広告コンテンツが付加されたコンテンツを伝達した場合に、前記アクセス要求者のユーザウォレットに所定のポイントを還元するポイント処理手段とを備えたことを特徴とする通信管理サーバによっても達成される。

【0017】好ましい実施態様においては、さらに、前記広告コンテンツが付加されたコンテンツを伝達するときに、前記広告コンテンツの配信を少なくともカウントする広告配信管理手段を備えている。

【0018】

【発明の実施の形態】以下、添付図面を参照して、本発明の実施の形態につき説明を加える。図1は、本発明の第1の実施の形態にかかるデータ通信システムの概略構成を示すブロックダイアグラムである。図1に示すように、この通信システム10は、ユーザ側コンピュータ12-1、12-2、・・・、12-n、管理サーバ14、および、これらの間における情報の授受を実現する通信回線（インターネット）16とを備えている。

【0019】通信回線16には、他のコンテンツプロバイダのサイトにあるサーバ（コンテンツサーバ）18-

1、18-2、・・・が接続されている。また、ユーザ側コンピュータ12として、モデムなどの通信回路を備えたパーソナルコンピュータを利用することができる。

【0020】本実施の形態においては、ポイントの授受を円滑に進めるために、当該管理サーバ14に登録した、ユーザ側コンピュータ12やコンテンツサーバ18を含む一定のコミュニティが構築される。管理サーバ14は、コミュニティを形成するために、後述するような登録処理を実行するとともに、コミュニティに参加しているユーザ間におけるポイントの授受に関する処理を実行する。なお、本明細書において「ユーザ」とは、ユーザ側コンピュータの利用者のほか、コンテンツサーバ18の所有者を含む場合もある。また、コンテンツサーバ18においては、広告の発信、オークションの開催、商品の販売、有料情報の発信などが行なわれている。

【0021】図2は、第1実施の形態にかかる管理サーバの構成を示すブロックダイアグラムである。図2に示すように、管理サーバ14は、新規のユーザに関する情報（ユーザ情報）を受信して、当該ユーザ情報などをユーザ管理データベース（DB）30に記憶するユーザ登録部32と、管理サーバ14にアクセスしたユーザを認証するユーザ認証部34と、URLアドレスを変換して所定のHPのデータをユーザに伝達する処理などを実行するURL変換部36と、アクセスされたコンテンツ中の記述を解析する記述解析部38と、ポイントの授受に関する種々の処理を実行するポイント処理部40と、ユーザの通信状態を管理する通信管理部42と、ユーザ管理DB30と、コミュニティ内のポイントに関する属性を記憶する個別ポイント管理DB44とを有している。

【0022】ユーザ管理データベース30には、後述する登録処理などにより、ユーザID（uid）、パスワード（pwd）、ユーザの属性や嗜好を示す種々のデータなどが、ユーザごとに記憶されている。また、ポイント属性DB44には、後述する共通ポイントや、サイトなどが独自に発行するポイント（個別ポイント）などの属性などが記憶される。管理サーバ14は、コミュニティ参加者相互のURLアドレスのマッピングを実行して、一定のコミュニティを形成しているようにしている。

【0023】ここで、アドレスのマッピングにおいては、コミュニケーション参加者のHPを参照する場合には、当該HPのURLアドレス（たとえば、http://www.corecolors.com/kiko/comm/index.html）をアクセスするときに、実際のURLアドレスを参照することなく、管理サーバ14にアクセスして、コミュニティ内のURLアドレス（たとえば、http://cnavi.com/kiko/index.html）を指定すれば、当該参加者のHPを参照することができる。

【0024】これを実現するための管理サーバ14の動作につき以下に説明を加える。本実施の形態において、HP作成者やHP閲覧者（コミュニティ参加者）は、以

下の手順で、自己の登録をする必要がある。なお、コミュニティに参加したHP作成者が、他人のHPを参照する際には、当該HP作成者は、上記HP閲覧者たり得ることは言うまでもない。

【0025】たとえば、図3に示すように、HP作成者は、当該HPをコミュニティに参加させるために、自己の希望するID（ユーザID、以下場合によって「uid」と称する）と、URLアドレスと、管理サーバ14に伝達する。管理サーバ14の制御サーバ20が、これら情報を受信すると（ステップ301）、ユーザ登録部32は、当該ユーザIDが使用可能であるか否かを確認した上で、ユーザIDを決定する。たとえば、同一のユーザIDが既に存在する場合には、制御サーバ20は、他のユーザIDの入力入力すべき旨を、ユーザ側コンピュータ12に伝達して、他のユーザIDの入力を促す。このようにして、ユーザIDが決定されると、制御サーバ20は、ユーザ側コンピュータ12にパスワードの入力を促す。パスワードが、ユーザ側コンピュータ12から制御サーバ20に伝達されると、ユーザ登録部32は、これを、コミュニティに対する当該ユーザのパスワード（以下、場合によって「pwd」と称する。）と決定する（ステップ302）。

【0026】次いで、制御サーバ20においては、URL変換部36が、ユーザ側システム12などから伝達されたURLアドレスを、当該制御サーバシステムを介したアドレスに変換する（ステップ303）。たとえば、ユーザ側コンピュータ12から「http://www.corecolors.com/kiko/comm/」というURLアドレスが与えられた場合には、これを、管理サーバを介したアドレス（たとえば、「http://www.cnavi.com/kiko/」）に変換する。この変換により得られたURLを「コミュニティURL」と称する。このようにして、得られたユーザID（uid）、パスワード（pwd）およびHPのURLは、ユーザ情報として、ユーザ管理DB30に、ユーザ（およびそのコミュニティURL）と関連付けて記憶される（ステップ304）。また、この際に、ユーザのポイントを蓄積するためのユーザウォレットが、ユーザ管理DB30内に確保される（ステップ305）。図4は、上記図3に示すユーザ登録の流れを概略的に示した図である。

【0027】再度、簡単に説明すると、新規ユーザ（ユーザID：kiko）により、自己のユーザID、パスワードとともに、自己のHPのURLが管理サーバ14に伝達されると、管理サーバ14は、ユーザ管理DB30を参照して、同一のユーザIDが存在していなければ、当該ユーザの情報を登録するとともに、コミュニティにおけるURL（コミュニティURL）を発行して、これをユーザに伝達する。これにより、上記ユーザ（ユーザID：kiko）や他のコミュニティ参加者は、コミュニティURLにてアクセスすることにより、上記ユ

ーザのHPを閲覧することが可能となる。このようにしてコミュニティに登録したHPを、コミュニティへの登録を済ませた他のユーザ（コミュニティ登録者）がアクセスする場合の手順および処理について以下に説明する。図5は、上記処理を示すフローチャートである。

【0028】図5に示すように、ユーザ側コンピュータ12において、コミュニティ登録者が、参照したいHPのコミュニティURLを入力することにより、所定の情報が管理サーバ14に伝達される（ステップ501）。たとえば、管理サーバ14には、GET http://cnavi.com/kiko/index.htmlという命令が、ユーザID（uid=xyz）およびパスワード（pwd=1234）とともに与えられる。管理サーバ14のユーザ認証部34は、uidおよびpwdに基づきユーザを認証し（ステップ511）、次いで、ユーザ管理DB30を検索し、コミュニティURLに関する情報を見出す（ステップ512）。これにより、たとえば、当該コミュニティURLに関連して、「uid=kiko」および変換前のURLアドレス「http://www.corecolors.com/~kiko/comm/」を特定することができる。

【0029】次いで、管理サーバ14は、上記URLアドレスにアクセスして、他のコンテンツサーバ18から、当該URLアドレスを備えたコンテンツの送信を依頼する（ステップ513）。他のコンテンツサーバ18からのコンテンツを受信すると（ステップ514）、管理サーバ14は得られたコンテンツ中の記述を調べ、後述するような所定の処理を実行する（ステップ515）。

【0030】このような処理の後、管理サーバ140は、必要な処理が施されたコンテンツを、ユーザ側コンピュータ12に送信する（ステップ516）。ユーザ側コンピュータ12は、コンテンツを受理すると（ステップ502）。これをディスプレイの画面上に表示する（ステップ503）。

【0031】このようにして、本実施の形態においては、コミュニティに登録したHPのコミュニティURLにてアクセスすることにより、管理サーバ14において、コミュニティURLを、本来の（オリジナルの）URLに変換してアクセスし、必要なコンテンツをユーザ側に供給することができる。

【0032】このように構築されたコミュニティにおいて有料コンテンツの配信や、商品の売買等を実現するための手法につき、以下に説明を加える。本実施の形態においては、一定の貨幣的価値を有するポイントをコミュニティ内において流通させている。本実施の形態においては、コミュニティ内の全てに利用可能なポイント（共通ポイント）と、各サイトが所望の場合に発行することができる個別ポイントとを利用するように構成されてい

る。個別ポイントとは各サイトが独自に発行し、コミュニティ内で流通させることができるポイントである。

【0033】まず、共通ポイントの発行、使用について説明を加える。共通ポイントは、ユーザがオフライン或いはオンラインで、管理サーバ14の運用者から購入するほか、ユーザ自身のサイトを有料サイトにするにより、これを蓄えることができる。共通ポイントは、すべてのサイトにおいて、商品の購入のため、或いは、有料サイトの閲覧のために利用することができる。典型的には、まず、ユーザは、所定の金額を支払うことにより、管理サーバ14の運用者から所定数のポイントを購入する。本実施の形態においては、購入したポイントは、管理サーバ14のユーザ管理DB30において、ユーザIDなどと関連付けられたユーザウォレット中に記憶される。上記購入に対する支払いは、クレジットカード、デビットカードなど種々の媒体を利用することができる。

【0034】次に、ユーザが有料サイトを運営したい場合につき説明する。本実施の形態においては、コミュニティの参加者のサイトは、コミュニティURLを利用して、管理サーバ14を介してアクセスされている。そこで、自己のHPなどコンテンツの文書中に、所定の命令文を埋め込み、これを管理サーバ14が認識することで、有料サイトの運営が可能となる。

【0035】図6は、ユーザのHPにおける有料コンテンツのページの一例を示す図である。図6に示すように、このページにおいては、所定のポイントタグ<POINT act="GET" value="10">

が含まれている。ここに、「act="GET"」はポイントを取得するページであることを示すコマンドであり、「value」以降の数字は取得するポイント数である。

【0036】このポイントタグは、有料コンテンツを示す関数POINTと、それに引き続く種々のパラメータからなる。パラメータには、閲覧に必要なポイント数、閲覧に利用できるポイントの種別（たとえば、あるサイトの個別ポイントは利用できることなど）、閲覧回数や閲覧期限に関する情報などが含まれる。したがって、コンテンツの作成者は、ページ中に、必要なパラメータに数値や文字を含ませたポイントタグを記述しておけばよい。

【0037】次に、図6に示すような構造の有料コンテンツを、他のユーザが閲覧する際の手順につき説明を加える。図7および図8は、有料コンテンツ配信の際に実行される処理を示すフローチャートである。有料コンテンツを閲覧する他のユーザ（閲覧ユーザ）が、コミュニティURLにアクセスすると（ステップ701）、管理サーバ14においてユーザ認証、当該コミュニティURLのページのオリジナルURLの検索、当該URLを有

するコンテンツ提供者であるユーザの特定および接続、コンテンツの受理が実行される（ステップ711～715参照）。これらステップは、図5のステップ511～514に対応する。

【0038】次いで、管理サーバ14の記述解釈部38は、コンテンツ中のポイントタグを参照して、当該ポイントタグに含まれるパラメータを解釈する（ステップ715）。前述のようにパラメータにより、たとえば、閲覧に必要なポイント数、ポイントの種別、閲覧回数や閲覧期限などが示される。

【0039】次いで、記述解釈部38は、ユーザ管理DBを検索して、閲覧ユーザに関するアクセスログ等を調べて、当該有料コンテンツを閲覧するために既にポイントの支払いが終了しているか否かを判断する（ステップ716）。前述したように、コンテンツによって、1回のポイントの支払いにより、閲覧できる回数や閲覧できる期間を定めることができ、この情報をポイントタグに記述しておくことができる。したがって、閲覧回数や閲覧期間内であれば、閲覧ユーザはポイントをさらに支払う必要なく有料コンテンツの閲覧が可能である。

【0040】ポイントの支払いが必要な場合（ステップ717）には、管理サーバ14は、有料コンテンツであること、支払う必要のあるポイント数、閲覧回数や閲覧期限などを示す情報を閲覧ユーザの側に伝達する（ステップ718）。これにより、閲覧ユーザ側コンピュータ12の表示装置の画面上には、必要なメッセージが表示される（ステップ702）。なお、ポイント処理部40が、閲覧ユーザのウォレットを調べて、支払う必要のあるポイント数を当該閲覧ユーザが所持しているかを判断し、その情報も閲覧ユーザの側に伝達するのが望ましい。

【0041】図9は、メッセージの一例を示す図である。閲覧ユーザ側コンピュータ12の表示装置の画面上には、有料コンテンツであることや閲覧に必要なポイント数、閲覧ユーザが現在保持しているポイント数が表示される。閲覧ユーザがマウス等の入力装置を操作して、閲覧の是非を示すボタン（符号901、902参照）の一方をオンすると、その情報が管理サーバ14に伝達される。たとえば、閲覧ユーザ側コンピュータ12が、閲覧することを示す情報、つまり、ポイント支払いの許可を示す情報を送信すると（ステップ801）、管理サーバ14はこれに回答して動作する。すなわち、ユーザ認証部34が、ユーザIDやパスワードの入力を閲覧ユーザに促して、閲覧ユーザが入力したユーザIDやパスワードを認証する（ステップ811）。次いで、ポイント処理部40が、ユーザ管理DB30中の、閲覧ユーザに関連するユーザウォレット、および、コンテンツ提供者に関連するユーザウォレットを特定して（ステップ812）、これらの値を更新する（ステップ813）。たとえば、コンテンツの閲覧に必要なポイント数が、Nポイ

ントである場合には、閲覧ユーザのユーザウォレットからNポイントを差し引き、その一方、コンテンツ提供者のユーザウォレットにNポイントを加算すればよい。

【0042】このような処理が終了した後に、管理サーバ14は、図7のステップ714にて受理していたコンテンツを、閲覧ユーザ側コンピュータ12に向けて送信する（ステップ814）。これにより、閲覧ユーザ側コンピュータ12においては、有料コンテンツを閲覧することが可能となる（ステップ802）。

【0043】本実施の形態によれば、コンテンツ提供者（一般ユーザであっても良いし、企業などの有料サイトの運用者であっても良い）は、有料コンテンツのページ中に、所定のポイントタグを埋め込んでおけば、当該コンテンツを他のユーザ（閲覧ユーザ）がアクセスする際に、管理サーバ12が、当該コンテンツ中のポイントタグを検出して、パラメータを解釈して、ポイントに関する処理を実行する。したがって、コミュニティの参加者は、前もって有料コンテンツであることなどを通知することなく、簡単に有料コンテンツを作成することが可能となる。

【0044】次に、広告サイトなど、当該サイトを閲覧することにより、閲覧ユーザにポイントが付与される場合について説明を加える。この場合にも、閲覧ユーザにポイントを与えるページ中に、図10に示すようなポイントタグを含ませる。この実施の形態では、ポイントタグは、`<POINT act="PUT" value="5" . . . >`というようになっている。ここに「`act="PUT"`」は、ポイントを付与するページであることを示すコマンドであり、「`value`」以降の数字は付与するポイント数である。ポイントタグのパラメータとしては、付与するポイントの種別が含まれる。ここに、個別ポイントの特定について説明する。

【0045】本実施の形態においては、個別ポイントは、ユーザIDをポイントに付与することにより、共通ポイントや他のサイトの個別ポイントと区別している。したがって、「ユーザID=XYZ」のサイトが、自己のコンテンツをアクセスすることにより、独自の個別ポイントを与えるためには、与えるポイントの種別が、ユーザID=XYZのポイントであることを、ポイントタグのパラメータとして付与すればよい。

【0046】図10に示すような構造のコンテンツ（ポイント付与コンテンツ）を、他のユーザ（閲覧ユーザ）が閲覧する際の処理につき、図11を参照して説明を加える。ポイント付与コンテンツを閲覧する閲覧ユーザが、コミュニティURLにアクセスすると（ステップ1101）、管理サーバ14においてユーザ認証、当該コミュニティURLのページのオリジナルURLの検索、当該URLを有するコンテンツ提供者であるユーザの特定および接続、コンテンツの受理が実行される（ステップ1111～1115参照）。これらステップは、図5

のステップ511～514に対応する。

【0047】次いで、管理サーバ14の記述解釈部38は、コンテンツ中のポイントタグを参照して、当該ポイントタグに含まれるパラメータを解釈する（ステップ1115）。前述のようにパラメータにより、たとえば、付与されるポイント数やポイントの種別が判断される。ここで、記述解釈部38により認識されたポイントの種別が、従来、コミュニティ内で流通されているポイントと異なるもの、すなわち、新たな種別のポイントであった場合には、記述解釈部38は、個別ポイント管理DB44に、当該ポイントの発行者や、最初に発行された日時を含む情報を記憶する。

【0048】次いで、ポイント処理部40は、ユーザ管理DB30中の、閲覧ユーザに関連するユーザウォレット、および、コンテンツ提供者に関連するユーザウォレットを特定して（ステップ1116）、これらの値を更新する（ステップ1117）。たとえば、コンテンツの閲覧により付与されるポイント数が、Mポイントである場合には、コンテンツ提供者のユーザウォレットからMポイントを差し引き、その一方、閲覧ユーザのユーザウォレットにNポイントを加算すればよい。

【0049】このような処理が終了した後、管理サーバ14は、ステップ1114にて受理していたコンテンツを、閲覧ユーザ側コンピュータ12に向けて送信する（ステップ1118）。これにより、閲覧ユーザ側コンピュータ12においては、ポイント付与コンテンツを閲覧することが可能となる（ステップ1102）。本実施の形態によれば、コンテンツ提供者が、ポイント付与コンテンツのページ中に所定のポイントタグを埋め込んでおけば、管理サーバ14が当該ポイントタグを解釈することにより、閲覧者のユーザウォレットに所定のポイントを与えることが可能となる。

【0050】次に、本実施の形態にかかるデータ通信システムを利用した商品の購入などの仕組みにつき説明を加える。商品の購入によるポイントの授受は、有料サイトの閲覧によるポイントの授受と同様である。すなわち、コンテンツ提供者の商品購入のページに、閲覧者によるポイント支払いを示すポイントタグ（たとえば、`<POINT act="GET" value="n"...`）を埋め込んでおけばよい。

【0051】この場合には、基本的には、図5に示す処理にしたがって、商品紹介（たとえば、商品の写真、使用、価格など）を含むコンテンツが閲覧ユーザ側に送信され、閲覧ユーザ側コンピュータ12の表示装置の画面上に表示される。閲覧ユーザが所望の商品を購入するためのコマンド（つまり、コンテンツ提供者による商品販売に関するページへの接続を求めるコマンド）を、閲覧ユーザ側コンピュータ12に入力して、これが管理サーバ14に伝達されると、図7および図8に示す処理が実行されて、閲覧ユーザのユーザウォレットから、商品の

価格に相当するポイントが差し引かれるとともに、コンテンツ提供者のユーザウォレットに、商品の価格に相当するポイントが加えられる（ステップ813参照）。このように、本実施の形態によれば、商品の購入においても、コンテンツ提供者の側が、商品購入および支払いに関するページに、所定のポイントタグを埋め込み、このポイントタグを管理サーバ14にて解釈することにより、閲覧ユーザ（購入者）とコンテンツ提供者（販売者）との間でのポイントの授受を実現することができる。また、オークションのような形態にあっても、落札者に対して、落札者に対して、ポイントの支払いを示すポイントタグを含むページを送信するように構成すればよい。

【0052】次に、本実施の形態におけるポイントの換金について説明を加える。本実施の形態においては、共通ポイントは、管理サーバ14の運用者がその価値を保証している。したがって、コミュニティ参加者は、所望のときに、管理サーバ14の運用者に対して、自己のユーザウォレットにあるポイントの換金を求めることが可能である。その一方、個別ポイントは、原則としてコミュニティ内のみでの流通を目的としている。したがって、原則としては、現実の貨幣への換金が行なわれない。しかしながら、その価値は発行者が保証しているため、換金が必要な場合には、コミュニティ参加者は、個別ポイントを発行したサイトの運用者に、換金を求めればよい。

【0053】個別ポイントは、以下のような利用も可能である。たとえば、図12に示すように、コミュニティに参加する大規模商用サイト1200において、当該サイトにて利用可能な個別ポイント（種別“A”）を発行すると考える。この種別“A”の個別ポイントを、他の商用サイト1202が別途購入する（①参照）。この購入は、管理サーバ14を介したものであってもよいし、個別に行なわれるものであってもよい。ここで、他の商用サイト1202の運営者は、購入した個別ポイントにしたがった金額を、大規模商用サイト1200の運営者に支払う（②参照）。たとえば、他の商用サイト1202において、広告をクリックしたことに対応して、或いは、商品の購入のプレミアムとして、ユーザ側コンピュータ12-1などに、個別ポイントを付与する（③参照）。個別ポイントの付与には、図11に示す処理を実行すればよい。すなわち、実際には、管理サーバ14のユーザ管理DB30中のユーザウォレットに、個別ポイントは蓄積される。

【0054】このようにして、ユーザに与えられた（実際には、ユーザウォレットに蓄積された）個別ポイントは、上記大規模商用サイト1200にて利用することは可能である。また、ユーザが換金したい場合には、たとえば、ユーザは、個別ポイントの発行元である大規模商用サイト1200に対して、換金を求めればよい（④参

照)。

【0055】この形態は、大規模商用サイト1200の知名度を利用して、他のサイトを運用することを希望したい場合に有効である。つまり、大規模商用サイト1200にて利用可能な個別ポイントを、他のサイト1201が配布することにより、ユーザにインセンティブを与え、当該他のサイト1201へのアクセス数を増大させることができる。その一方、大規模商用サイト1200は、他のサイト1201に与えたポイント数だけの支払いを予め受けることができるため、ポイントを発行するだけで収入を得ることが可能となる。

【0056】次に、本実施の形態におけるポイントの支払者と受領者による相互評価につき説明を加える。本実施の形態においては、たとえば、有料サイトの閲覧者が、そのサイトの閲覧後に、内容の評価を加えることができる。たとえば、図7および8に示す処理を経て閲覧ユーザ側コンピュータ12がコンテンツを閲覧した後、閲覧の終了を示すコマンド(たとえば、有料コンテンツ以外の他のコンテンツを示すコマンド)などが与えられると(図13(a)のステップ1301)、管理サーバ14は、閲覧ユーザ側コンピュータ12に、閲覧したサイトを評価させるためのデータを与える(ステップ1311)。閲覧ユーザは、必要な項目に値などを入力して評価表を完成させる。閲覧ユーザ側コンピュータから管理サーバ14にデータが伝達されると(ステップ1302、1312参照)、管理サーバ14は、得られた評価表中のデータ(評価データ)を、閲覧ユーザが閲覧したコンテンツと関連付けて、ユーザ管理DB30中の所定の領域に記憶する(ステップ1313)。このようにして、有料コンテンツを閲覧したユーザによる、当該有料コンテンツに対する評価を蓄積することが可能となる。このようにユーザ管理DB30中に蓄積された有料コンテンツの評価は、コミュニティに参加しているユーザにより閲覧することができる。

【0057】或いは、図13(b)に示すように、ポイントを支払う側(ポイント支払者)、および、ポイントを受け取る側(ポイント受取者)の双方について、評価をしても良い。ここで、ステップ1321、1322、および、ステップ1331~1333は、図13(a)のステップ1301、1302、および、ステップ311~1313に対応する。また、ステップ1341およびステップ1342は、ステップ1321、1322に略対応する。

【0058】たとえば、相互評価は、情報やコンテンツを閲覧した後にポイントを支払うような場合、オークションでポイントを利用して支払い或いは物々交換の補充にポイントを利用する場合など、取引の信頼度を維持する必要がある場合に有用である。

(1) Q&Aコンテンツ

①一方のユーザ(A)が質問をする。

②他方のユーザ(B)が質問に対して回答する。

③一方のユーザ(A)が望んだ回答を得られた場合には、ユーザ(B)に所定のポイントを与える。

④ポイントを受理したユーザ(B)は、ユーザ(A)のコンテンツについて評価する一方、ユーザ(A)は回答に関して評価を与える。

【0059】(2) オークション

①あるユーザ(A)が品物を競りにかける。

②あるユーザ(B)が商品のあるポイントにて競り落とす。

③ユーザ(A)は、ポイントを受け取った後、ユーザ(B)を評価する一方、ユーザ(B)は商品を受け取った後に、(A)(或いは、(A)が競りにかけた商品)を評価する。

【0060】(3) 物々交換

①あるユーザ(A)が品物(a)を出品する。

②他のユーザ(B)が品物(b)を出品する。

③ユーザ(A)と(B)との間で物々交換をする。この際に、品物(a)、(b)の価値が異なる場合には、その差額をポイントにて支払う。

④品物、および、必要な場合にはポイントを受け取った後に、相互を評価する。

【0061】有料コンテンツに関する評価データは、当該有料コンテンツと関連付けて記憶された。その一方、上記ユーザの評価データは、各ユーザに関連付けて記憶すればよい。たとえば、あるユーザについて、評価データにより表される評価の指標が、所定の値よりも小さくなった場合には、管理サーバ14は、そのユーザによる有料コンテンツの提供を制限し、或いは、有料コンテンツの閲覧や商品購入等を制限することができる。このようにして、ポイントの支払いを拒否し、或いは、内容の伴わない有料サイトを提供するユーザ、いわゆる不正ユーザによるコミュニティの利用を、禁止ないし制限することが可能となる。

【0062】さらに、本実施の形態においては、ポイントタグ中に、ポイントを提供すべきユーザ或いはユーザ群や、逆に、ポイントを提供しないユーザを埋め込んでおいても良い。すなわち、ある商品を販売する商用サイトにおいて、特に常連となっている顧客に対して、より多くのポイントを与えるようなポイントタグを設定することもできるし、或いは、不正ユーザに対してはポイントを与えないようなポイントタグを設定することも可能である。

【0063】次に、本実施の形態にかかるコミュニティにおける課金手法について説明を加える。この実施の形態においては、以下の何れか一方、または、双方の手法によりコミュニティの運用者が所定の手数料を徴収することができる。

【0064】(1) コミュニティ内にてポイントが交換されるとき、つまり、管理サーバ14がユーザウォレッ

トを更新したときに、管理サーバ14の運用者は、ポイント提供者および／またはポイント支払者から所定の手数料分のポイントを、手数料として課金する。

【0065】(2)ポイントが現金化されたときに、換金手数料を徴収する。特に、共通ポイントは、管理サーバ14の運用者のみにより、その発行および換金が可能であるため、共通ポイントについては、この手法が有用である。このように、本実施の形態によれば、一定のコミュニティを形成して、コミュニティを管理する管理サーバを介するページ表示や取引が実現できるため、簡単な手法で、セキュリティの高い商取引をなすことが可能となる。

【0066】次に、本発明の第2の実施の形態につき説明を加える。第2の実施の形態においては、第1の実施の形態にかかるコミュニティを利用して、ユーザがコンテンツを送信するときに、広告を配信する。この広告の配信をユーザが認めることに応じてユーザに一定のポイントを与えられるように構成されている。

【0067】図14は、第2の実施の形態にかかるデータ通信システムの構成を示すブロックダイアグラムである。図14に示すように、第2の実施の形態においては、インターネットへの接続機能が設けられた携帯電話やPDAなどの携帯端末112を利用している。携帯端末112-1、112-2、・・・は、通信事業者のサーバ113を介してインターネット16に接続できるようになっている。

【0068】インターネット16には、管理サーバ14のほか、種々のコンテンツサーバ118-1、118-2、・・・や広告主などのサーバ（ここでは、「広告サーバ」と称する）120-1、120-2、・・・等が接続されている。広告主サーバ120は、コンテンツサーバ114に対して、予め企業広告や商品広告のページおよびリンク先のアドレスを、後述する管理サーバ114の広告管理部144を介して広告データベース(DB)146に記憶しておく。

【0069】図15は、第2の実施の形態にかかる管理サーバ114の構成を示すブロックダイアグラムである。図15において、図2に示す第1の実施の形態の管理サーバ14の構成部分と同様のものには同一の符号を付している。図15に示すように、第2の実施の形態において、管理サーバ114は、ユーザ管理DB30、ユーザ登録部32、ユーザ認証部34、URL変換部36、記述解釈部38、ポイント処理部140、通信管理部42、ポイント管理DB44のほか、広告主サーバ120からの広告の登録や更新に関する処理を実行する広告管理部144と、広告コンテンツやリンク先等を記憶する広告DB146と、ユーザからのコンテンツ要求に応じて必要なコンテンツを作成するコンテンツ作成処理部148とを有している。

【0070】このようなデータ通信システムにおける携

帯端末による登録手順につき図16を参照して説明を加える。携帯端末112と管理サーバ114との通信によりユーザID(uid)およびパスワード(pwd)が決定されると(ステップ1601)、管理サーバ114のユーザ登録部32がこれらをユーザ管理DB30に記憶する(ステップ1602)。次いで、当該ユーザIDと関連付けられたユーザウォレットが、個別ポイント管理DB44中に確保される(ステップ1603)。

【0071】ユーザが認める場合には、ユーザがキーを操作することにより、ユーザの属性(たとえば、年齢、居住区域、性別、趣味等)を示すユーザプロフィールを携帯端末112に入力し、これが管理サーバ114に伝達される(ステップ1604、1605)。これらユーザプロフィールは、ユーザ登録部32により、ユーザIDに関連付けられてユーザ管理DB30に記憶される(ステップ1606)。また、ユーザがコンテンツを取得する際に、表示画像の一部に広告が添付されていることを認めるか否かを示す指示(広告表示／非表示)を、ユーザは携帯端末112のキーを操作して入力する(ステップ1607)。この広告表示／非表示情報も、管理サーバ114に伝達され(ステップ1608)、ユーザIDと関連付けられてユーザDB30に記憶される(ステップ1609)。

【0072】ここで、広告表示を選択した場合に、添付される広告のジャンルを指定しても良い(ステップ1610)。ジャンルが指定された場合には、広告ジャンル情報が管理サーバ114に伝達され(ステップ1611)、同様に、ユーザIDと関連付けられてユーザ管理DB30に記憶される(ステップ1612)。また、コンテンツサーバ118がコミュニティに登録する手順については第1の実施の形態に示すものと同様である(図3および図4参照)。

【0073】次に、本実施の形態にかかるコミュニティに登録されたサーバ中のウェブコンテンツ(HP)を携帯端末が閲覧するときの手順につき図17を参照して説明する。図17に示すように、携帯端末112がコミュニティURLによりアクセスすると(ステップ1701、1702)、管理サーバ114は、これを受理してユーザを認証した後、URL変換部36が、コミュニティURLに基づき、変換前のURLアドレスを特定し(ステップ1704)、当該URLにアクセスして所定のコンテンツサーバ118にコンテンツを要求する(ステップ1705)。

【0074】コンテンツサーバ118からコンテンツを受理すると(ステップ1706)、管理サーバ114のユーザ管理部42は、ユーザ管理DB30中のデータを参照して、当該アクセスにかかるユーザのコンテンツに広告を添付することが可能か否かを判断する(ステップ1707)。ステップ1707にてイエス(Yes)と判断された場合には、広告管理部146により適切な広告コン

テンツが選択される(ステップ1708)。たとえば、ユーザプロフィールが登録されている場合には、当該ユーザプロフィールに含まれるユーザの年齢、性別、居住地域、趣味等に合致したものを選択すればよい。また、ユーザが配信すべき広告ジャンルを指定している場合には、指定されたジャンルの広告コンテンツを選択すればよい。選択された広告コンテンツが広告DB146から読み出され(ステップ1709)、これがコンテンツ作成処理部148に伝達される。

【0075】コンテンツ作成処理部148は、ステップ1706にて受理したコンテンツに広告コンテンツを付加する(ステップ1710)。これにより、広告コンテンツが付加されたコンテンツがユーザの携帯端末112に伝達され(ステップ1711)、その表示装置の画面上に表示される(ステップ1712)。このような処理の後に、管理サーバ114においては、ユーザウォレット更新などの処理が実行される(ステップ1713)。このステップ1713の処理については後に詳述する。その一方、ステップ1707にてノー(No)と判断された場合には、コンテンツがユーザの携帯端末112に伝達される。

【0076】図18は、上記処理の流れを概略的に示す図である。広告主サーバ120からは広告コンテンツやリンク先が管理サーバ114に登録される(ステップ1801)。広告DB146には登録された多数の広告コンテンツ(たとえば符号1811参照)が蓄積されている。携帯端末112からあるコンテンツが要求されると、管理サーバは、所定のコンテンツサーバ18からコンテンツ1810を取得する(符号1801参照)。

【0077】ユーザが広告添付を認める場合には、所定の広告コンテンツ1811を取得して(ステップ1811)、これをコンテンツ1810に付加する。このようにして広告コンテンツ1811が付加されたコンテンツが携帯端末112に伝達される(符号1802参照)。これにより、携帯端末112の表示装置の画面1812には、コンテンツ1813と広告コンテンツ1814とからなる画像が表示される。

【0078】上記広告の添付は、本発明にかかるコミュニティにおいて、管理サーバがコミュニティURLを用いてアクセスし、これを本来のURLに変換してコンテンツを取得してこれをユーザに伝達するような手法を取ることにより容易に実現できる。すなわち、URLアクセスの際に、いったん管理サーバを介しているため、当該管理サーバにおいて広告コンテンツを付加すればよい。

【0079】本実施の形態においては、ユーザがコンテンツを取得する際に、広告の添付がある場合には、当該広告の添付に際して一定のポイントをユーザに付与し、これをユーザに関するユーザウォレットに加算するような構成となっている。したがって、ユーザウォレット更

新等の処理においては、ポイント計算およびユーザウォレットへの加算或いは必要な場合にはポイントの減算が実行されている。図19は、第2の実施の形態にかかるユーザウォレット等の更新処理を示すフローチャートである。図17のステップ1710の処理が終了すると、ポイント処理部140は、コンテンツの配信において広告が添付されていたか否かを判断する。

【0080】ステップ1901にてイエス(Yes)とされた場合には、ポイント処理部140は、広告管理部144に、添付した広告の配信広告カウンタをインクリメントするように依頼する(ステップ1902)。これに回答して、広告管理部144は、広告DB146中の広告コンテンツに対応付けられたカウンタをインクリメントする。これにより正確な広告配信数を得ることができる。次いで、ポイント処理部140は、広告が添付されたコンテンツの配信を受けたユーザに還元すべきポイントを算出する(ステップ1903)。本実施の形態においては以下の式に基づきポイント(p.t)を算出している。

$$p.t = \min(\text{パケット料金, 広告料金} \times n\%)$$

ここに、広告料金は、1配信あたりの料金である。また、本実施の形態において、たとえば $n=10$ である。

【0081】次いで、ユーザが閲覧したコンテンツが有料コンテンツであったか否かを判断する(ステップ1905)。有料コンテンツであった場合(ステップ1905でイエス(Yes))には、閲覧者であるユーザのユーザウォレットから閲覧ポイントを減算し(ステップ1906)、提供者であるコンテンツサーバに関するユーザウォレットに閲覧ポイントを加算する(ステップ1907)。したがって、閲覧者であるユーザは、コンテンツに広告の付加を認めることにより、ある一定のポイント還元を受けることが可能となる。

【0082】また、所定の期間ごとに広告管理部144は、広告DB146中のデータを検索して、広告コンテンツごとの配信数を取得することができる。したがって、1配信あたりの広告料金と配信数に基づき正確な広告料を算出することが可能となる。さらに、前記広告カウンタをインクリメントする処理の代わりに、配信した日時を記憶し、これを蓄積することにより、時間ごとに広告料金を変更されるような構成をとっても正確な広告料を算出することが可能となる。

【0083】第2の実施の形態は以下のようなシステムにて利用することができる。たとえば、管理サーバ114の運用主体が通信事業者であれば、上記ポイントに通貨との完全な可換性を持たせることが容易である。すなわち、ユーザウォレットには、上記有料コンテンツの閲覧などのためのポイントのほか、通話料金(たとえばパケット通信料金)をデータ通信に応じて減算することができる。これにより、ユーザは広告の付加によるパケット通信の実質的な減額等を受けることが可能となる。そ

の一方、管理サーバ114の運用主体が上記以外のものではあった場合には、広告の添付により得られたポイントを有料コンテンツの閲覧に利用し、或いは、コミュニティ内のオンラインショッピング等に利用することも可能である。

【0084】本実施の形態によれば、コミュニティを利用して広告コンテンツの付加などを容易に実現することができる。また、当該広告コンテンツが付加されたコンテンツを受理するユーザに対して一定のポイントを還元することも可能となる。

【0085】本発明は、以上の実施の形態に限定されることなく、特許請求の範囲に記載された発明の範囲内で、種々の変更が可能であり、それらも本発明の範囲内に包含されるものであることは言うまでもない。たとえば、本発明は、貨幣価値を有するポイントの授受をともなう任意のコンテンツを閲覧者に伝達するために利用することが可能である。

【0086】また、第1の実施の形態においては、ポイント関連記述としてポイントタグを利用しているがこれに限定されるものではなく、予め決められた取り極めにしたがってコンテンツ中に記述され、これが、管理サーバ14において適切に解釈できるものであればいかなるものであっても良い。

【0087】さらに、前記第2の実施の形態において、有料コンテンツの閲覧の後に、ユーザウォレットに対するポイントの加減算が行われているがこれに限定されるものではなく、図7および図8、或いは、図11に示すような手順でポイントの加減算が行われても良いことは言うまでもない。

【0088】また、前記第1の実施の形態においてコンテンツ閲覧者の端末が、インターネットに接続可能な携帯電話やPDAなどの携帯端末であっても良い。その一方、第2の実施の形態において携帯端末の代わりに、通常のパーソナルコンピュータなどのクライアントマシンが利用されても良いことは明らかである。

【0089】前記第2の実施の形態において、広告コンテンツに、広告サーバ120にアクセス可能なリンクを含ませておいても良い。この場合に、当該リンクには、第1の実施の形態のように、いったん管理サーバ114にアクセスするようなパラメータを含むような記述として、当該管理サーバ114においてURL変換をした後に、所定の広告サーバ120にアクセスするように構成するのが望ましい。

【0090】また、第2の実施の形態においては、広告の配信をカウントして、配信数に基づき広告料を算出しているが、これに限定されるものではない。たとえば、配信した広告のリンクのクリック数をカウントして、これに基づき広告料を算出しても良い。このクリック数のカウントは、上述した、リンクのクリックによる管理サーバ114を経た広告サーバ120へのアクセスを採用

することにより実現することができる。

【0091】また、前記第2の実施の形態においては、広告が付加されたコンテンツの配信を認めた携帯端末のユーザ（アクセス要求者或いはコンテンツ受領者）に所定のポイントを還元するように構成している。しかしながら、このような構成に限定されるものではなく、コンテンツ提供者にポイントを還元するような構成としても良い。ここでも、第2の実施の形態と同様に、コンテンツ提供者に、登録の際に、自己のコンテンツが配信される際に、広告コンテンツが付加されることを認容するか否かを指定できるようにするのが望ましい。また、アクセス要求者つまりコンテンツ受領者とコンテンツ提供者の双方にポイントを還元するように構成しても良いことは明らかである。

【0092】さらに、前記第1の形態においては、有料コンテンツ、つまり、ユーザ（アクセス要求者）のユーザウォレットから所定数のポイントを引き出し、コンテンツ提供者のユーザウォレットに当該所定数のポイントを加算するように構成しているが、このようなものに限定されるものではない。たとえば、コンテンツの配信により、アクセス要求者のユーザウォレットに所定数のポイントを加算し、コンテンツ提供者のユーザウォレットから当該所定数のポイントを引き出すような構成をとっても良い。

【0093】なお、本明細書において、一つの手段の機能が、二つ以上の物理的手段により実現されても、若しくは、二つ以上の手段の機能が、一つの物理的手段により実現されてもよい。

【0094】

【発明の効果】本発明によれば、コミュニティに参加するという簡単な手順だけで、所望のように有料コンテンツを含むサイトや相手にポイントを付与するサイトなど、ポイントの授受を伴うコンテンツを含むサイトを作成することができるデータ通信システムを提供することが可能となる。また、本発明によれば、広告を添付したコンテンツを送信し、これによりユーザに一定のポイントの還元を実現することができるデータ通信システムを提供することが可能となる。

【図面の簡単な説明】

【図1】 図1は、本発明の実施の形態にかかるデータ通信システムの概略構成を示すブロックダイアグラムである。

【図2】 図2は、本実施の形態に係る管理サーバの構成を示すブロックダイアグラムである。

【図3】 図3は、本実施の形態にかかるユーザ登録処理を示すフローチャートである。

【図4】 図4は、図3に示すユーザ登録の流れを概略的に示した図である。

【図5】 図5は、本実施の形態にかかるコンテンツのアクセスにかかる処理を示すフローチャートである。

【図 6】 図 6 は、本実施の形態において、本実施の形態に係る有料コンテンツのページの一例を示す図である。

【図 7】 図 7 は、本実施の形態において有料コンテンツ配信の際に実行される処理を示すフローチャートである。

【図 8】 図 7 は、本実施の形態において有料コンテンツ配信の際に実行される処理を示すフローチャートである。

【図 9】 図 9 は、本実施の形態において、有料コンテンツの配信の際に表示されるメッセージの一例を示す図である。

【図 10】 図 10 は、本実施の形態にかかるポイント付与するコンテンツのページの一例を示す図である。

【図 11】 図 11 は、本実施の形態においてポイント付与コンテンツを閲覧する際に実行される処理を示すフローチャートである。

【図 12】 図 12 は、本実施の形態にかかる個別ポイントの利用形態の一例を示す図である。

【図 13】 図 13 は、本実施の形態にかかる評価の処理を示すフローチャートである。

【図 14】 図 14 は、第 2 の実施の形態にかかるデータ通信システムの構成を示すブロックダイアグラムである。

【図 15】 図 15 は、第 2 の実施の形態にかかる管理

サーバの構成を示すブロックダイアグラムである。

【図 16】 図 16 は、第 2 の実施の形態にかかるデータ通信システムにおける携帯端末による登録手順を示すフローチャートである。

【図 17】 図 17 は、第 2 の実施の形態にかかるデータ通信システムにおけるコンテンツ伝達を示すフローチャートである。

【図 18】 図 18 は、第 2 の実施の形態にかかる処理の流れを概略的に示す図である。

【図 19】 図 19 は、ユーザウォレット更新等の処理をより詳細に示すフローチャートである。

【符号の説明】

10	通信システム
12	ユーザ側コンピュータ
14	管理サーバ
16	インターネット（通信回線）
18	コンテンツサーバ
30	ユーザ管理 DB
32	ユーザ登録部
34	ユーザ認証部
36	URL 変換部
38	記述解釈部
40	ポイント処理部
42	通信管理部
44	個別ポイント管理 DB

【図 1】

【図 2】

図 1

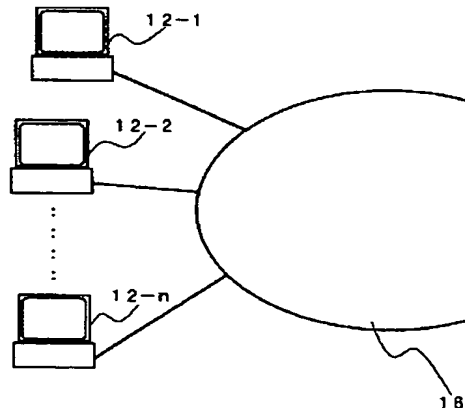
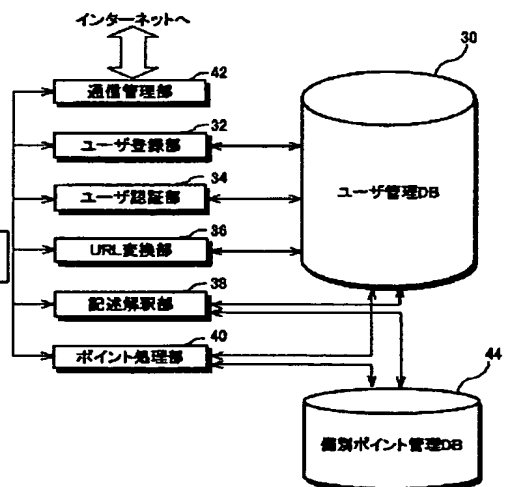
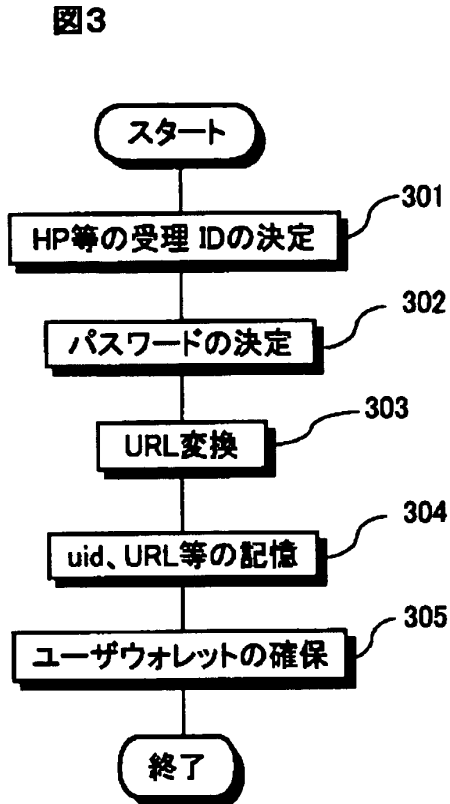


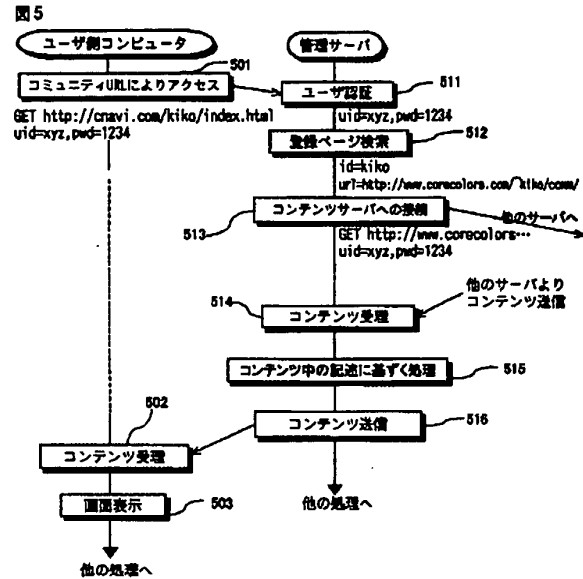
図 2



【図3】

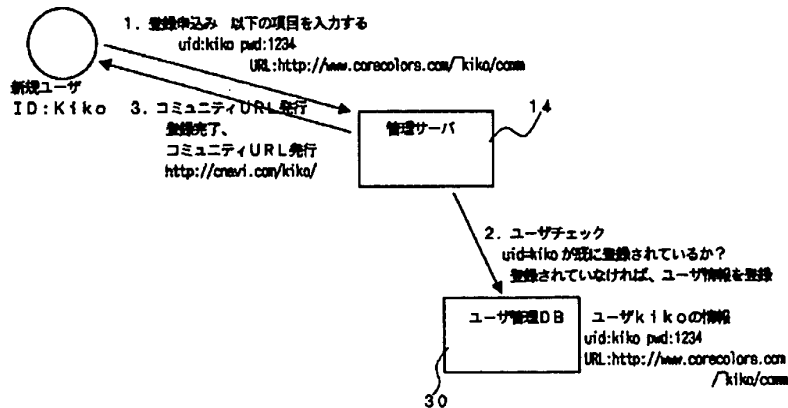


【図5】



【図4】

図4



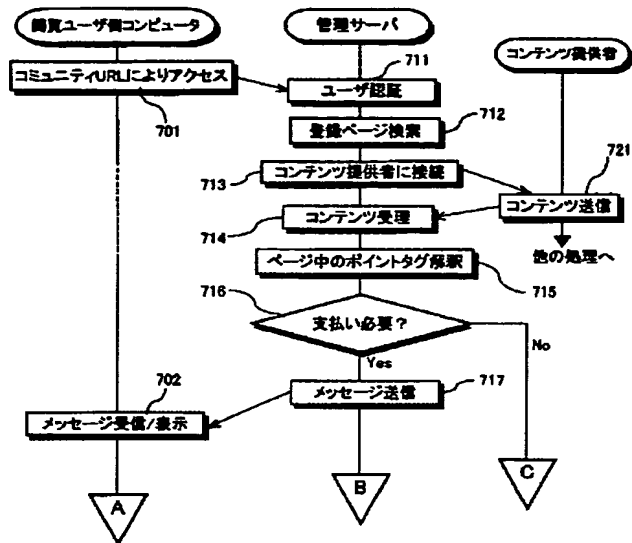
【図6】

図6

```
<HTML>
<BODY>
.....
<POINT act="GET" value="10" ...>
.....
</BODY>
</HTML>
```

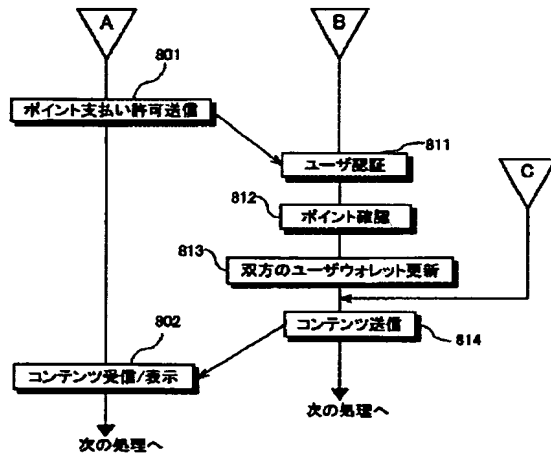
【図7】

図7



【図8】

図8



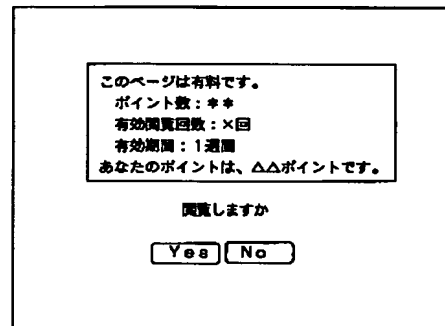
【図10】

図10

```
<HTML>
<BODY>
.....
<POINT act="PUT" value="5" ...>
.....
</BODY>
</HTML>
```

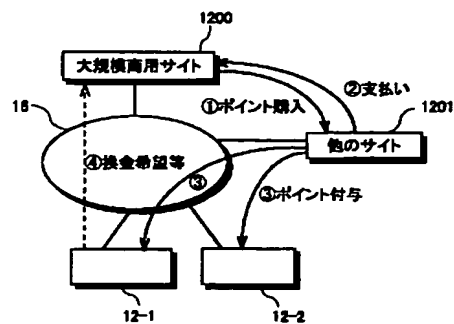
【図9】

図9

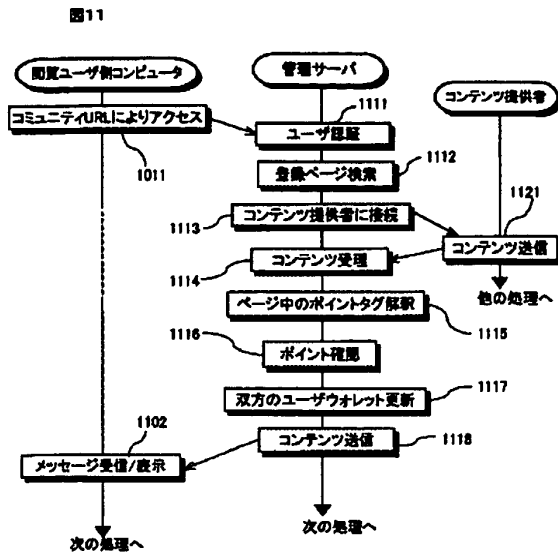


【図12】

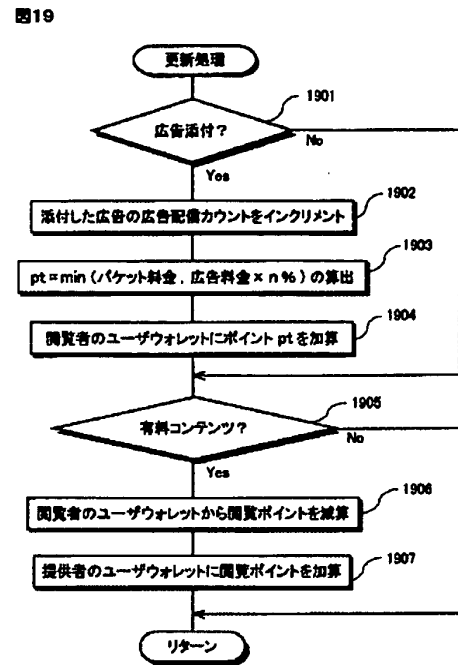
図12



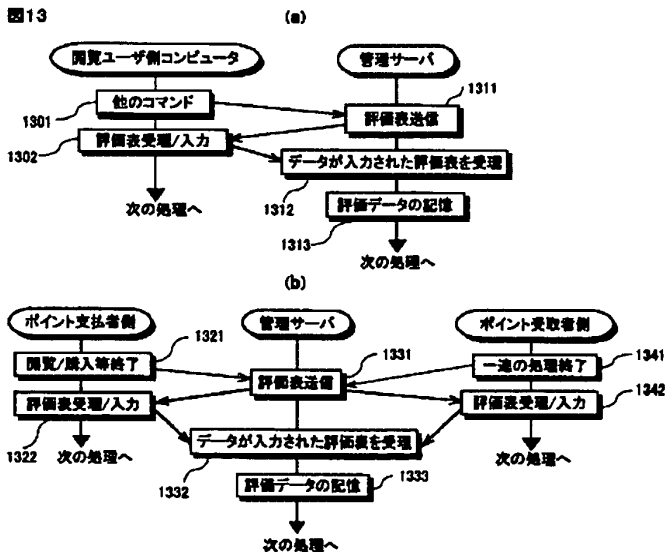
【図11】



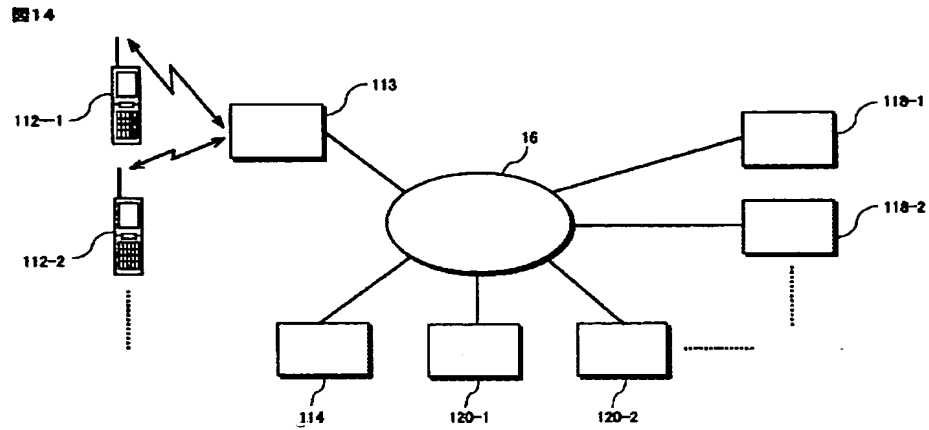
【図19】



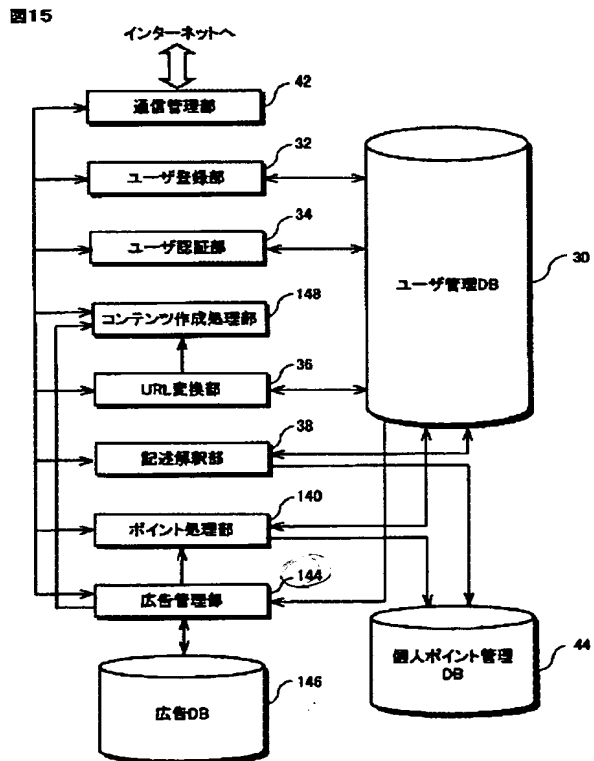
【図13】



【図14】

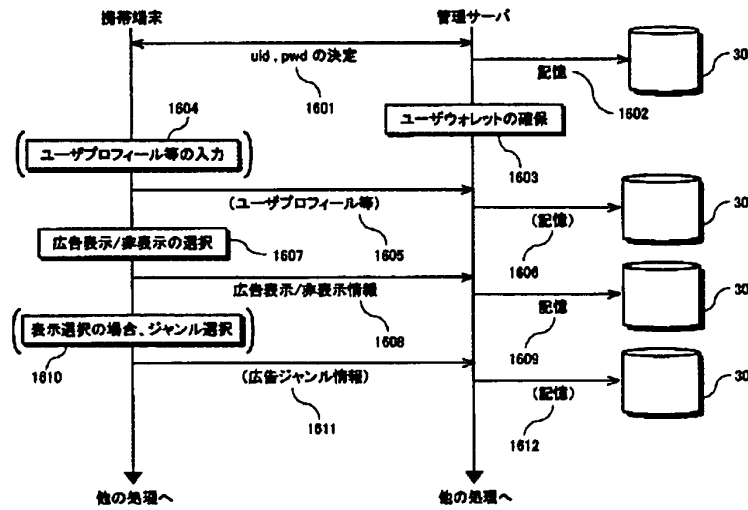


【図15】



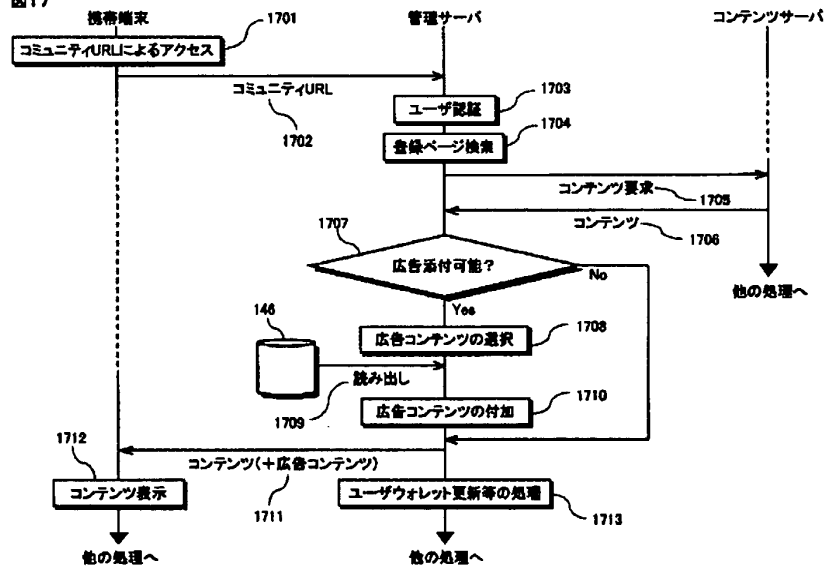
【図16】

図16

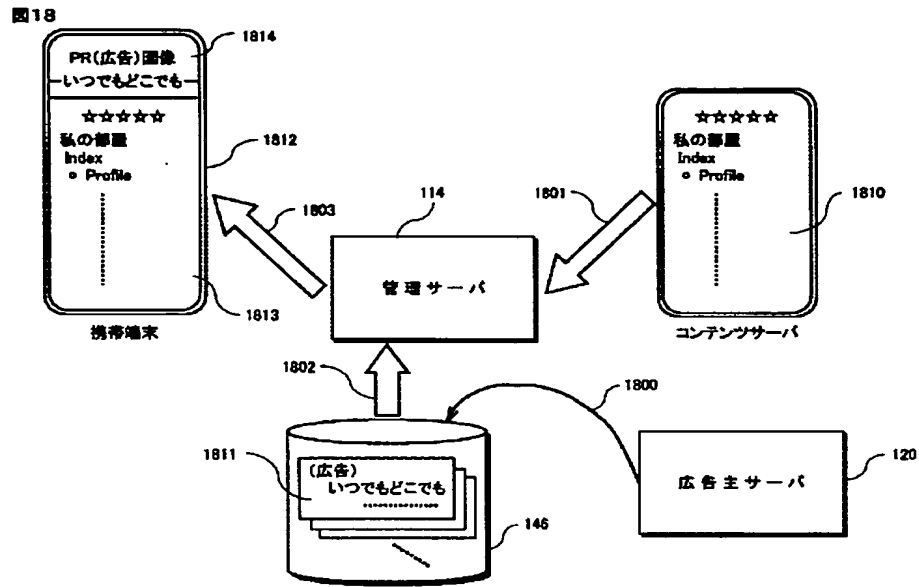


【図17】

図17



【図 18】



フロントページの続き

(51) Int. Cl. ⁷	識別記号	F I	テ-マコ-ド (参考)
G 0 6 F 17/60	4 1 0	G 0 6 F 17/60	4 1 0 A